
SNSP-HZ-ESP
HYPERZONE™
MANUAL DE INSTRUCCIONES
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



LICENSED BY





ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

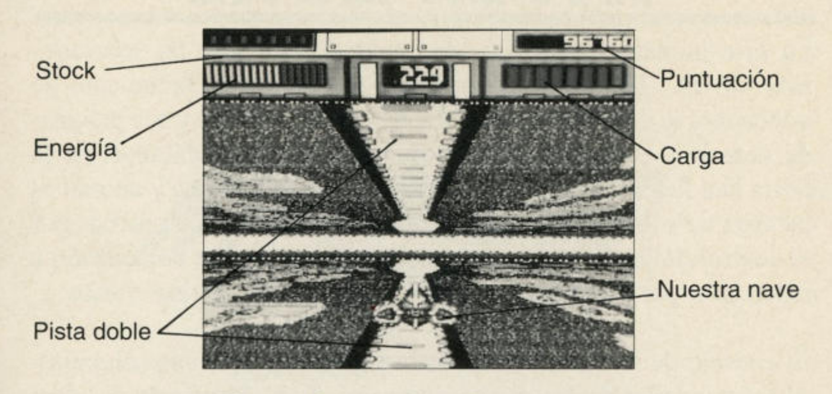
LA HISTORIA DE
HYPER ZONE

La raza humana nunca ha sido capaz de aprender las lecciones más obvias. Ignorando las advertencias sobre el crecimiento de población, la conservación de los recursos naturales y los peligros de desechos químicos y residuos nucleares, los habitantes de la tierra han llegado a un punto en el que la vida humana y animal es incapaz de sobrevivir en la superficie del planeta. Las luchas por el control de las áreas productoras de alimentos han comenzado a extendéras por casi toda la superficie de la tierra. Reina el caos.

El consejo de la Tierra ha decidido que sólo existe una solución - la colonización de las zonas vírgenes. Los cinturones de asteroides situados entre Marte y Júpiter, hostiles a la mayoria de formas de vida humanoides, se encuentran bajo estudio. Dañados por radiaciones de querros anteriores, y tratados como basureros por la mayoría de los habitantes del sistema solar, la combinación de residuos químicos, biológicos y nucleares han hecho surgir una civilización de seres mitad orgánicos mitad mecánicos que tendrán que ser exterminados si la humanidad quiere salvarse. Es la última esperanza del hombre ...

INDICE

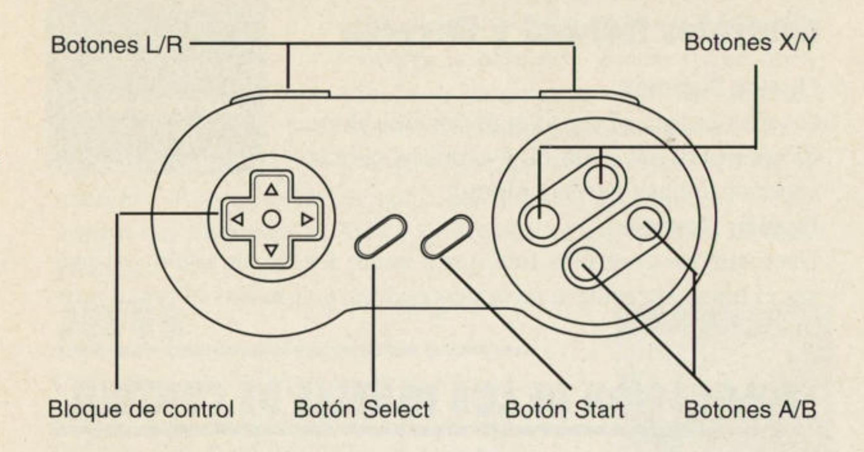
DISTRIBUCION DE LA PANTALLA



Explicación de la pantalla

- **Stock** Cantidad de naves que te quedan (sin incluir la que estás utilizando en ese momento). Comienzas el juego con tres naves. A ciertas cantidades de puntos conseguirás más naves.
- **Puntuación** Te muestra la puntuación conseguida hasta ese momento. No pierdas de vista la puntuación - cuando alcances una cierta cantidad de dínero conseguirás armas más potentes (Ver página 10).
- **Energía** Te indica la cantidad de energía que le queda a tu nave. Si comienza a bajar, comienza a buscar una zona de energía.
- **Velocidad** Muestra la velocidad que estás desarrollando en ese momento. Puedes reducirla con el freno, pero si lo utilizas continuamente disminuirá tu energía.
- **Carga** Muestra el nivel de tu arma de super disparo. El tiempo que se necesita para recargarla varía de una nave a otra.

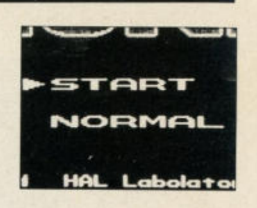
COMO UTILIZAR EL CONTROL



- **Bloque de control** Se utiliza para mover tu nave a izquierda y derecha, o arriba y abajo. El control depende de si seleccionas Normal o Reverse como modo de control en la pantalla de título.
- **Botón Select** Se utiliza para efectuar una elección en la pantalla de presentación.
- **Botón Start** Se utiliza para comenzar a jugar. Durante el juego, si pulsas el botón Start éste se detendrá.
- **Botones B, X o L** Se utiliza para reducir la velocidad de tu nave (si utilizas demasiado los frenos, la nave sufrirá daños). Puedes utilizar los botones L y A al mismo tiempo para frenar y disparar a la vez.
- **Botones A, Y o R** Se utilizan para efectuar disparos normales y, en niveles posteriores, para efectuar super disparos.

COMIENZO DEL JUEGO

Controles Normal y Reverse



Opción Normal
Cuando pulses el brazo superior del bloque de control tu nave subirá, y si pulsas el brazo superior tu nave perderá altitud.

Opción Reverse
Hace que los controles funcionen como los de un avión - si pulsas el brazo superior la nave descenderá, y si pulsas el brazo inferior subirá.

COLOCACION DE LOS PANELES DE CONTROL

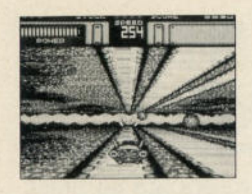
Cada nueva nave que consigas tendrá un panel de control ligeramente diferente, pero las funciones siguen siendo las mismas. Las secciones son:

Indicador de energía El indicador te mostrará tu nivel de energia. Cundo baje a cuatro unidades oirás un sonido de advertencia. Si sigue disminuyendo, aparecerán diferentes indicadores de advertencia.

Stock La cantidad de naves que te quedan. Al alcanzar ciertas puntuaciones recibirás naves extra.

Velocidad Puedes alcanzar velocidades de hasta 448 parsecs. La velocidad ultra rápida no hará aumentar tu puntuación, pero si vas demasiado lento tu nivel de energía descenderá rápidamente.

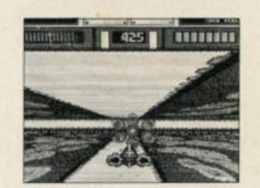
Puntuación Muestra tu puntuación hasta ese momento. La cantidad de puntos que consigas dependerá de tu nivel de energía - mantenlo alto.



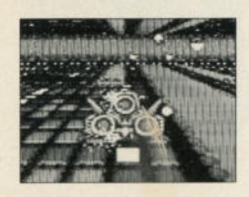
ZONA DE ENERGIA

Esparcidas por la carretera hay zonas verdes-azules con paneles que colocarán al máximo tu nivel de energía y repararán cualquier daño sufrido por tu nave. No pierdas de vista tu nivel de energía - a veces es mejor sacrificar un poco de energía y chocar contra un enemigo si sabes que estás cerca de una zona de energía.

JEFES



Cada área está protegida por un jefe que la controla. Si derrotas al jefe completarás el área y podrás pasar al siguiente nivel. Cada jefe tiene unas características diferentes, un modo distinto de moverse y unas defensas adecuadas al área que controla. ¡De modo que vigila tu nivel de energia, recarga tus armas y mantente en guardia!

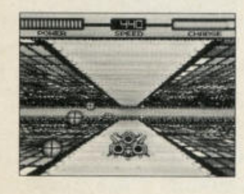


FUERA DE LA PISTA

¡En este juego, las cuatro reudas no te van a servir de mucho! Si te sales de la pista en zonas de radiación tu nave se iluminará con destellos. Perderás montones de energía, y pondrás tu vehículo fuera de combate en nada de tiempo. A veces merece la pena salirse de la pista para rodear a un enemigo peligroso, pero vuelve tan pronto como puedas. No pierdas de vista la linea del horizonte, y ten cuidado con las pistas sin salida.

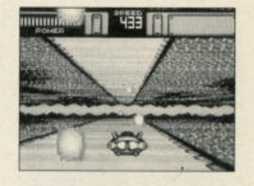
LAS AREAS DE HYPER ZONE

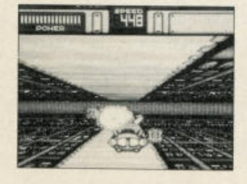
En tu misión por hacer que el cinturón de asteroides sea un lugar seguro para la vida humana, viajarás por zonas no muy normales. Cada asteroide de Hyper Zone encierra peligros y habitantes que no podrás encontrar en ningún otro lugar de la galaxia. Aquí te ofrecemos un breve repaso de cada area, su historia y su papel dentro del funcionamiento del citurón de asteroides.



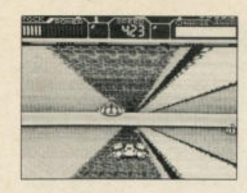
La **fábrica de material** es la actual capital. Los materiales se reciclan, se introducen en contenedores cúbicos y se envían a las plantas de reciclaje de la Zona.

La **nave de rastreo** recorre la superficie oliendo y rescatando los materiales que no tienen que ser destruidos. La parte de tu nave compuesta por una superficie endurecida por calor te ayudará a avanzar.

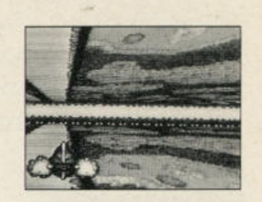




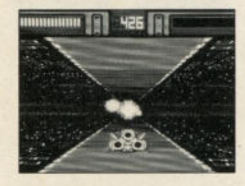
La **vieja capital** era hace tiempo el centro neurálgico del planeta, pero a medida que la polución y las toxinas comenzaron a destruir las zonas habitadas, la masa de gente comenzó a emigrar a la fábrica de material.



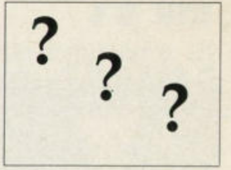
La **zona de recreo** estaba antes cubierta de agua verde azulada playas arenosas. Pero cuando las playas se contaminaron con los residuos tóxicos, esta zona se convirtió en el lugar desolado que puedes ver ahora.



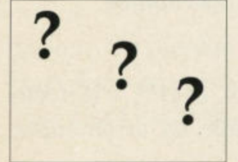
La **zona de hierba** era antaño una zona de gran belleza, pere los residuos químicos y la radiación han provocado una serie de mutaciones en la vegetación, convirtiéndola en una gigante pesadilla biológica capaz de destruir cualguier nave, incluso la tuya.



La **nueva megalópolis**, iluminada con tubos de neon y cruzada por tuneles. Sobre la superficie, los turistas de otros asteroides acuden a contemplar batallas que tienen lugar en otras secciones de la galaxia.



La **bio planta** - donde se llevan a cabo las investigaciones sobre tecnología genética, bajo el cielo rosa de otros mundos. En este lugar es imprevisible la aparición de modelos de energía.



La **hiper zona - area final**. Cuando hayas completado todas las zonas anteriores, aparecerás en el centro de la hiper zona. Aquí vas a necesitar todos tus trucos y técnicas. ¡Buena suerte!

TIPOS DE VEHICULOS

Cuando consigas la puntuación suficiente como para pasar a un tipo de vehículo mejor, tomarás posesión de él al principio del siguiente nivel. Tu vieja nave aterrizará cuando pases al siguiente nivel, y te colocarás al mando de la nueva.

BM 4

Comienzas el juego con esta nave. Sólo tiene el arma básica, sin ningún tipo de armas especiales, de modo que tu verdadera arma es la velocidad.

H WING

Un vehiculo pequeño, pero algo mejor equipado, con un cierto tirón. Con esta nave conseguirás tu arma super rapída. Necesitas 30,000 puntos para conseguirla.

P - 7

Otro paso adelante. Junto con esta nave conseguirás un arma super rápida más potente. 60,000 puntos.

RW 91

El arma super rápida del P7 se extenderá en forma de sacacorchos. 80,000 puntos para conseguirlo.

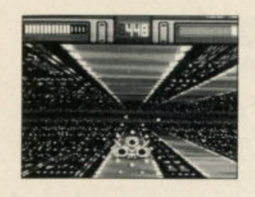


X 003

Si utilizas esta nave podrás salir de la pista sin perder velocidad, pero si perderás energía. 140,000 puntos.

BM 4 REFORM

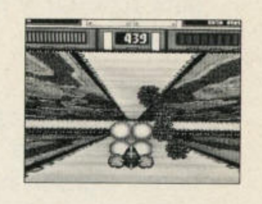
Con forma de BM 4 y características de X 003, el BM 4 Reform es capaz de recargar a una velocidad increíble su arma super rápida.



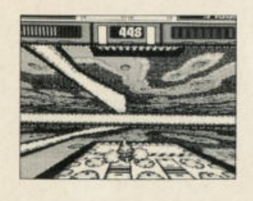
ARMA SUPER RAPIDA

Una vez que consigas la segunda nave, podrás empezar a utilizar el arma super rápida. Mantén pulsado el botón A para cargarla, espera hasta que se ilumine el indicador de carga al completo y suelta el botón A para dejar que salga. Al aumentar de categoría de nave conseguirás armas especiales de diferentes formas y potencias.

LA PISTA



La pista de la hiper zona está compuesta por dos pistas simétricas. Tendrás que mantener en medio tu nave si quieres mantener alto tu nivel de energia. Mantén los ojos abíertos durante todo el recorrido - hay veces en las que la pista se divide en dos o tres, o puede que aparezca un bache, o que la pista sea una zona sin salida de la que no tienes previo aviso.



ZONAS SIN SALIDA

A lo largo del camino encontrarás zonas verde-azules con paneles que colocarán al máximo tu nivel de energía y repararán cualquier daño causado a tu nave. No pierdas de vista tu nivel de energía - a veces es mejor sacrificar un poco de energía y chocar contra un enemigo si sabes que estás cerca de una zona de energía.

TRUCOS DEL CONSEJERO DE JUEGOS

Nuestros consejeros de juegos te ofrecen aquí algunos trucos que podrían serte útiles al jugar con "Hyper Zone".

❑ Si tu nivel de energia está bajo y encuentras una zona de energia, no la pases a la máxima velocidad. Cuanto más tiempo pases en esta zona, más energía podrás conseguir. Si frenas constantemente tu nivel de energía disminuirá a gran velocidad, pero si lo haces bien podrás frenar lo suficiente como para repostar y después acelerar antes de comenzar a perder energía.

❑ Habrá veces en las que quieras frenar para rodear un obstáculo, pero se acercan enemigos de los que te quieres librar. Cuando esto ocurra, pulsa el freno con la mano derecha y dispara con la izquierda pulsando el botón L.

❑ Hay veces en las que es mejor que te salgas de la pista y pierdas energía mejor que lanzarte contra un enemigo al que no puedas derrotar y perder una nave.

MEMO

MEMO

MEMO

HyperZone



AVDA.DE LA INDUSTRIA,8
POLIGONO INDUSTRIAL
DE TRES CANTOS
28760 MADRID
TEL. : 8036625

PRINTED IN JAPAN